



## EDUCAÇÃO LÚDICA: O IMPACTO DOS JOGOS DE TABULEIRO NO APRENDIZADO EM SAÚDE NA ATENÇÃO BÁSICA

ELIANE DOS SANTOS; REBECA NUNES GUEDES DE OLIVEIRA

**Introdução:** O estudo busca desenvolver e avaliar um jogo de tabuleiro para promover a integração entre estudantes de medicina, com a realidade das práticas no âmbito da Atenção Básica (AB). Diante as barreiras de interação entre os alunos, os profissionais e usuários da Unidade Básica de Saúde, o uso do jogo apresenta-se como uma ferramenta inovadora para a abordagem de questões que envolvem tais desafios, espera-se, por meio de um jogo educativo, favorecer o conhecimento sobre a realidade da saúde, do território de práticas e a interação entre estudantes, usuários e das equipes de saúde. **Objetivo:** Desenvolver e avaliar junto ao público-alvo um jogo de tabuleiro para promover o conhecimento e a integração dos estudantes com a realidade das práticas em saúde no âmbito da Atenção Básica. **Materiais e métodos:** O estudo, trata-se de uma abordagem qualitativa e de natureza aplicada para a elaboração e validação de um produto para fim educacional integrado a um jogo de tabuleiro, os temas serão da Política Nacional da Atenção Básica, e a definição da mecânica parte da seleção de um jogo inspiração “Perfil 4” existente no mercado, das quais as regras e conteúdos adaptadas para o produto educacional. **Resultados:** O jogo será desenvolvido e servirá para aplicabilidade e jogabilidade em estudantes do curso de medicina do Centro Universitário Integrado da Cidade de Campo-Pr, visto que faz parte do cenário de práticas dos estudantes dos módulos iniciais te quem como foco a Atenção Básica, esses estudantes fazem parte da equipe da Estratégia Saúde da Família, por se tratar de um campo de estágio realístico do qual os alunos necessitam estar, de acordo com a Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Medicina. **Conclusão:** Diante a isto, os jogos educativos, têm sido apresentados atualmente cada vez mais relevância no ensino em saúde, constituindo tecnologia lúdica e educativa condizente com as metodologias ativa no ensino-aprendizagem. Sendo assim, o desenvolver e avaliar junto ao público-alvo um jogo de tabuleiro para promover o conhecimento e a integração dos estudantes de medicina com a realidade das práticas em saúde no âmbito da Atenção Básica.

Palavras-chave: **ESTUDANTES DE MEDICINA; LUDICIDADE; ATENÇÃO PRIMÁRIA A SAÚDE; JOGOS NA EDUCAÇÃO; EQUIPE DE SAÚDE**